

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019 度)

専門分野区分	CG 関連技術	科 目 名		3DCG 総合演習Ⅱ			科目コード		D0630B1		
配 当 期	前期 ・ <u>後期</u> ・ 通年		授業実施形態		<u>通常</u> ・ 集中			単 位 数		4 単位	
担当教員名	奥野 陽		履修グループ		<u>2K(DA/DV/MC/SC)</u>			授業方法		演習	
実務経験の内容	フリーランスで 15 年間 3DCG を用いた映像制作に関わった実務経験を活かして、3DCG の制作工程や使用するアプリケーションツールの操作方法を講義する。										
学習一般目標	CG 映像やゲームの制作にて使用する 3DCG アニメーション制作ツール (3dsMax・AfterEffects など) のオペレーションを習得しながら、3DCG 制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目標とする。										
授業の概要および学習上の助言	3dsMax 他いくつかのアプリケーションを使用しながら実習形式で行う。内容は 3DCG 制作に必要なスキルや知識、アプリのオペレーションなど全般。授業を受けるだけではアプリケーションのオペレーションすらおぼつかない状態になるので、復習と自主制作をしっかりと行ってほしい。疑問点はそのままにしておくのではなく、授業や質問で解決してもらいたい。										
教科書および参考書	なし										
履修に必要な予備知識や技能	・PC (Windows) の基本操作ができる。 ・3ds Max / Photoshop / AfterEffects 等の 3DCG 制作に必要なツールの基本操作ができる。 ・CG 制作に必要な基礎的知識が理解できている。										
使用機器	PC 実習室										
使用ソフト	3ds Max / AfterEffects / Photoshop ほか										
学習到達目標	学部DP(番号表記)		学生が達成すべき行動目標								
	1		3DCG の制作工程を理解し、頭の中でイメージしたものを 3DCG で具現化できる。								
	1・2		デザインの良し悪しを判断し、どこを改善すればよいか分かる。								
	1・2		制作物の内容や条件、環境などを考慮した上で制作コストを把握できる。								
	1・2		制作時に発生する様々なトラブルを解決できる。								
	5		講義及び実習を意欲的に受け、課題や自主制作を積極的にこなす。								
達成度評価	評価方法		試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合						40		60		
	学部 D P	1.知識・理解					30				
		2.思考・判断					10				
		3.態度									
		4.技能・表現									
		5.関心・意欲								60	

評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点
	試験	
	クイズ 小テスト	
	レポート	
	成果発表 (口頭・実技)	
	作品	課題や宿題を期日までに提出しているか、及び提出された成果物のクオリティから判断する。
	ポートフォリオ	
	その他	授業の出席率、取り組む姿勢などを考慮し判断する。

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	【リグ / セットアップ】 ・コンストレイント	実習・講義	
第2週 /	【リグ / セットアップ】 ・リアクションマネージャ / パラメータワイヤリング	実習・講義	
第3週 /	【リグ / セットアップ】 ・カスタムコントローラの作成	実習・講義	
第4週 /	【リグ / セットアップ】 ・ボーンツール	実習・講義	
第5週 /	【リグ / セットアップ】 ・ボーンの制御 IK / FK	実習・講義	
第6週 /	【リグ / セットアップ】 ・ジンバルロック / オブジェクトボーン	実習・講義	
第7週 /	【リグ / セットアップ】 ・フットロールリグ	実習・講義	
第8週 /	【リグ / セットアップ】 ・スプライン IK	実習・講義	
第9週 /	【キャラクターセットアップ】 ・キャラクター系リグ ①	実習・講義	
第10週 /	【キャラクターセットアップ】 ・キャラクター系リグ ②	実習・講義	
第11週 /	【キャラクターセットアップ】 ・キャラクター系リグ ③	実習・講義	
第12週 /	【キャラクターセットアップ】 ・モーファー / シンメトリモデリング/スキン	実習・講義	
第13週 /	【アニメーション】 ・フォロースルーとオーバーラップ	実習・講義	
第14週 /	【アニメーション】 ・リファレンス / ブロックイング	実習・講義	